

Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 33

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

Star Wars: Battlefront nos prometió que sentiríamos, como nunca antes, el estar en este fantástico universo. ¿Lo cumple? La respuesta es sí.

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

Es tu turno, Sony...

Luego de un arranque casi perfecto en esta generación, que se sumó al descalabro de su competencia, la nueva consola de Sony, PlayStation 4, debutó hace dos años empinándose como la más vendida del momento y sacando una ventaja sobre Xbox One que, a mi juicio, es irreversible.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

El propio **Phil Spencer**, jefe de Xbox, admitió que la pelea de su compañía ya no está en sobrepasar a PS4, sino en ofrecer el mejor servicio posible. Una estrategia, creo, similar a la que tomó la propia Sony cuando la PS3 no fue el bombazo en ventas que esperaban.

Y tras la nefasta labor del incompetente **Don Mattrick**, es indudable que en Redmond se están haciendo las cosas bien: se eliminó Kinect de la oferta, se bajó el precio de la consola, se han sumado destacados exclusivos, el servicio Gold Live está mejorando cada mes, ofrece el muy conveniente EA Access y, como guinda de la torta, sumaron una retrocompatibilidad con Xbox 360 a medias y con letra chi-

Equipo de Revista TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Jorge Rodríguez
#Caleta



Alejandro Abarca
#Feniadan



Luis Puebla
#D_o_G

ca, pero retrocompatibilidad al fin y al cabo.

Se han ido ganando a pulso el que los consumidores vuelvan a tener confianza en ellos y todo indica que mantendrán ese camino el próximo año, con títulos como **Quantum Break** y con nuevos juegos sumados a su lista, aún escasa, de títulos retrocompatibles.

¿Y qué pasa con Sony?

Sería injusto decir que se han dormido en los laureles, considerando que también rebajaron el precio de su consola en todo el mundo y que el próximo año tendrán un catálogo de exclusivos impresionante, no sólo pensando en su PlayStation 4 sino, además, en su nuevo aparato de realidad virtual, a estrenarse en la primera mitad del 2016.

Los poseedores de una PS4 creo que podemos estar tranquilos: el próximo año habrá más juegos en el mercado de los que alcanzaremos a jugar, con títulos del calibre de **Uncharted 4: A Thief's End** o **The Last Guardian**.

No obstante, a mi juicio la firma japonesa ha perdido el factor sorpresa y se está conformando con administrar su ventaja. Como aquel equipo grande que, tras ponerse 3 a 0, comienza a tocar el balón de un lado a otro esperando que el juez toque el pitazo que marque los 90 minutos.



¿Dónde está la retrocompatibilidad, al menos, con los clásicos de PS1 y PS2? ¿Cuándo empezaremos a ver juegos AAA para dejar tranquila a la masa que tiene PS Plus? ¿Cómo va a ser tan difícil, a estas alturas, poder implementar el cambio de nombre en PSN?

En fin, veremos si en la próxima PS Experience de diciembre vemos si el gigante asiático sigue con paso cancino o se atreve a dar un nuevo golpe de efecto.


David Ignacio P.
#Aquosharp


Ignacio Ramírez
#Mumei


René Quezada
#Lynhänder

Roberto Pacheco
#NeggusCL


Caleb Herbia
#Caleta


Rafael Inostroza
#Bad Seed 91


Indice







Un viaje al universo STAR WARS

DICE y Electronic Arts lanzan Star Wars: Battlefront para convertir en realidad el sueño de todos los fans de la épica saga, con un juego que sin duda entra por la vista.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

Es el año de la Fuerza. Es el año en que los fanáticos de la saga de ciencia ficción más importante de todos los tiempos vuelve a cobrar vida con la muy esperada película **The Force Awakens** en diciembre próximo.

Pero junto con la esperada cinta que dirigirá **J.J. Abrams** y todo el merchandising asociado, nos llega casi de la mano (y como apetitoso aperitivo) uno de los títulos que se suman a este año tan pródigo en juegos de categoría: **Star Wars: Battlefront**.

El juego distribuido por **Electronic Arts** ha sido desarrollado por el siempre competente estudio **DICE**, que viene de entregarnos el excelente **Battlefield 4**, que en mi opinión es uno de los mejores -si no el mejor- juego de disparos en primera persona de esta generación.

Con toda esa experiencia, que tuvo de dulce y de agraz por el tema de la estabilidad de los servidores en sus primeros días, teníamos confianza en que la desarrolladora sueca sería capaz de hacerle honor al universo Star Wars.

Y tras jugar el título en todos sus modos, gracias a la prueba anticipada en Xbox One para quienes tenemos ese excelente servicio que es **EA Access**, podemos dar fe de que han estado más que a la altura.

Pero ojo, que no es un juego perfecto y antes de entrar en los elogios, diré que hay dos aspectos que considero le restan galones a un título que bien pudo ser el juego definitivo para todos los fanáticos de la franquicia creada por **George Lucas**.

El primero y más evidente es **la inexcusable ausencia de un modo campaña**. Dado el altísimo nivel gráfico del juego o el excelente trabajo de voces y doblaje, lo cierto es que no podemos sino quedar con gusto a poco al pensar en la oportunidad perdida de tomar alguna de las tantas historias paralelas a la saga fílmica y convertirla en una historia atractica y entretenida.

DICE nos prometía que las ansias de aquello las podríamos suplir a través del **modo misiones**, pero lamento decir que no es así. Por el contrario, las breves escenas cinemáticas sólo demuestran que había potencial para más.

Lo segundo criticable es, justamente, **lo pobre de este modo** que se nos vendió como el sustituto de una campaña hecha y derecha.

Para explicarlo, les diré que el juego está dividido en dos grandes modos: **multijugador y misiones**. Y este último se subdivide, a su vez, en **entrenamiento**, donde entramos a practicar las habilida-



des y les recomiendo arrancar por ahí si no jugaron la beta antes; en **batallas**, donde enfundado en tu héroe o villano favorito peleas contra algún amigo o la IA del juego; y en **sobrevivencia**, en la que debes sobrevivir a quince oleadas de feroces enemigos.

En batallas o sobrevivencia podemos elegir entre **tres niveles de dificultad** (normal, difícil y maestro) que nos permiten sumar créditos y, obviamente, a mayor dificultas, mejores premios. Y también podremos elegir el escenario de nuestra aventura, entre cuatro disponibles: **Tatooine**, **Hoth**, **Endor** y **Sullust**.

Y ojo que precisamente por lo entretenido que resulta jugar este modo es que nos deja con gusto a poco, pues la variedad es exigua y creo que a las pocas semanas o días ya comenzaremos a dejarlo de lado para ir directamente al multijugador.

En batallas, podemos elegir el bando rebelde o al imperio, con alguno de los héroes o villanos disponibles. Entre los primeros están **Luke Skywalker**, veloz y ágil; **Han Solo**, que hace estragos con la velocidad de disparo de su pistola; y la princesa **Leia Organa**, casi imbatible en el uno contra uno por supoder regenerativo.

Por el lado de los villanos tenemos al poderoso **Darth Vader**, con un sablazo láser más lento, pero más poderoso que Luke; el emperador **Palpatine**, que es por lejos el más fácil de vencer; y el cazarrecompensa **Boba Fett**, que no hace tanto daño con sus armas, pero puede volar.

Como decía, es un modo que todos probaremos por el placer de sentirnos en la piel de esos personajes que tanto queremos, pero que si no tienes un amigo con quien jugarlo, no me parece que vaya a generar mucho interés en el largo plazo.

Por cierto, la meta es simple: matar más que tu enemigo en alguno de los escenarios ya mencionados y acompañado o no por soldados controlados por la IA del juego. Eso sí, tienen otro punto a favor: **el excelente trabajo de voces y doblajes**, ya que los personajes suelen soltar frases relacionadas con las películas, sobre todo cuando se enfrentan Luke con Darth Vader o Han Solo con Boba Fett.

En cuanto al modo sobrevivencia, la clave es tener muy buena coordinación con tu compañero para ir soportando las quince oleadas, cada una más difícil que la anterior, y en las cuales serás atacado al principio por simples soldados, pero que irán incrementando su poder de fuego,







irán sumando escudos e incluso tendrán como refuerzos a los peligrosos **AT-ST Walker** o las naves **Tie Fighter**.

Un gran punto a favor del modo misiones es que los chicos de DICE tienen claro que los ñoños gamers sí podemos tener amigos más allá de la red o podemos tener hermanos, hijos o padres con quienes jugar y nos devuelven **la tan añorada pantalla dividida**... y encima de disposición horizontal, que a mi juicio es más cómoda y permite ver mejor nuestro entorno.

LA JOYA DE DICE

Pasamos, entonces, al modo multijugador que es, sin ninguna duda, la joya de la corona de este gran juego de DICE, que esperamos se siga ampliando a futuro, con los prometidos nuevos planetas (se dice que al menos serán cuatro) que formarán parte de **un pase de temporada excesivamente caro**.

Les recomiendo que se tomen su tiempo de sopesar el juego antes de darle clic al botón de compra del pase de temporada, que en este caso cuesta tanto como un juego de estreno y desde EA ni siquiera han sido claros respecto a lo que traerá.

Por ahora, Battlefront arrancará con **nueve modos de juego** en su acápite multijugador, que permiten desde 8 y hasta 40 jugadores al mismo tiempo.







Los modos que seguramente serán más concurridos son **asalto de los AT-AT** (el que pudimos jugar en la beta pública) y **supremacía**, pues ambos permiten hasta 40 jugadores, incluyen a héroes aleatorios y la opción de pilotear naves o vehículos.



En asalto de los AT-AT, estos caminantes robóticos descienden sobre una base rebelde y tendremos que sumarnos al combate en alguno de los dos bandos. En supremacía, en tanto, la meta es expulsar al enemigo del planeta en que entramos a luchar.



En **combate**, que permite hasta 20 jugadores y sin héroes ni vehículos, el objetivo es simple: matar más soldados que el otro bando. El mismo número de personas pueden combatir en **escuadrón de cazas**, otro que será muy concurrido, pues la lucha aquí es sin cuartel, pero a bordo de una nave rebelde o imperial.



Los otros cinco modos de juego son más acotados en número. Hasta 12 jugadores permiten **carga** (en que debemos robar la carga enemiga y protegerla lo más posible), **captura de droides** (como su nombre lo indica, debemos capturar y mantener a tres de estos objetivos) y **héroes versus villanos** (un combate por rondas, obviamente, con los personajes que tanto hemos mencionado).

Los últimos dos modos son **zona de cápsulas**, que permite hasta 10 jugadores y tiene como fin capturar más que el enemigo para ganar; y **caza al héroe**, con límite de 8 jugadores, en que un héroe en solitario tiene que enfrentarse a un pelotón de soldados enemigos.

Como adelanté, es aquí donde DICE demuestra todo su buen hacer, pues la acción es frenética, pero sin la exageración de un **Call of Duty**, y con un sistema de disparos muy bien logrado y del que ya hacían gala en el último Battlefield.

Por cierto, es inevitable caer en el tema de decir que poco menos este juego es un skin de BF4, pero yo lo siento como una exageración que sólo busca la polémica.

Es más, agradezco que no se caiga en esa tara de innovar por innovar, cuando lo que queremos en este tipo de juegos es muy simple: servidores estables, la posibilidad de jugar cómodamente con nuestros amigos, que el sistema de disparos sea justo y que el ritmo de la acción vaya acorde con nuestros gustos.

DICE nos entrega justamente eso. El control se hace exquisito e intuitivo para un FPS como este, los mapas suelen ser lo suficientemente grandes como para no ser víctimas de una balacera cada dos pasos y el sistema de tokens durante los combates (con ataques especiales, héroes o vehículos) le da variedad al juego.

Si bien hay un variado armamento, suelen estar bastante equilibrados y se adaptan muy bien al universo Star Wars. Al igual que el nivel gráfico (en planetas como Endor el entorno luce incluso mejor que en las películas) y el sonido, que en este juego es de lo mejor que se ha visto, desde la banda sonora hasta los ruidos de los sables láser, los disparos o las naves.

Insisto, no es un juego perfecto, pero lo que le falta nos molesta justamente por lo brillante que es el resto de lo que nos ofrece DICE.

Si eres de los que, como yo, ya tiene su entrada para The Force Awakens, **este es un imprescindible**. Y aún no siéndolo, es un título que dejará más que satisfechos a los amantes de los FPS en **PC**, **Xbox One** o **PlayStation 4**.



101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

ANTES DE MORIR

Una nueva entrega de diez títulos a los que todo jugador que se precie de tal debería darles una oportunidad. Estamos cada vez más cerca de la meta.

Jorge Rodríguez M.
#Kekoelfreak

Dos supervivientes del postapocalipsis emocional. Un envidiado conductor frente a las dicotomías de la carretera. Un amante esposo culposo. Un superviviente demoniaco que juega a ser espectador. Cuatro jóvenes que lo hicieron todo. Un joven que busca venganza entre recreativas. Un explorador en el peor día de la marmota imaginable. Enbufandados moradores del desierto online. Órdenes de caballería con crisis dogmáticas. Un otaku mandoneado por una femme fatale.

Las recomendaciones vienen de cerca, pero es relevante seguir recalcando que no sólo la popularidad consagra a un título, sino también la osadía de romper paradigmas, de tratar temas que fueron tabú, de retorcer cómodas mecánicas, prescindir de lo evidente o delegar en el jugador el papel de terminar de construir el relato.

31 Shin Megami Tensei III: Nocturne

2003 | PlayStation 2



La saga alcanzó su cénit con esta obra distribuida por la arriesgada **Atlus**, que se la jugó por ir en contra de todo cliché del JRPG. La civilización ha desaparecido en el evento llamado La Concepción y Dios volverá a crear a la Tierra considerando las decisiones que tome alguno de los 6 supervivientes humanos, quienes buscarán aliados entre los demonios que recorren el yermo postapocaliptico, intentarán acabar con los otros supervivientes e impondrán su propia filosofía para moldear el nuevo mundo. Nada de princesas ni reinos ni redención. Nuestro demoníaco prota es apenas un observador que puede ayudar a inclinar la balanza hacia la fuerza del orden y la belleza o el individualidad suprema, mientras derrota demonios y los une a su ejército para luego invocarlos. Y no se salvarán ni Lucifer ni el arcángel Gabriel.

30 Silent Hill 2

2001 | PS2 y PC



El sugestivo terror del pueblo condenado por sus pecados se cambia de nivel al navegar por aguas tan complejas como la culpabilidad, el abuso, la infidelidad, las relaciones amorosas en punto muerto, la eutanasia… el segundo juego del extinto Team Silent de **Konami** es ante todo un sutil reflejo de un montón de temas tabúes que tras 15 años recién se comienzan a tocar tímidamente en los videojuegos, pero que al momento de su estreno nos dejó boquiabiertos y gracias a esa inquietante atmósfera marca de la casa, al icónico y sanguinario Pyramid Head y a una historia de desamor, orgullo, olvido y redención que tiene más en común con David Lynch que con los sustos fáciles de sus contemporáneos. Ni películas ni secuelas ni versiones HD le hacen suficiente justicia a esta madura joya de nuestra videojuegoteca.

29 Shenmue

1999 | Dreamcast

Lo que partió como un RPG en el universo de Virtua Fighter acabó convirtiéndose en el Titanic que hundió tanto a **Sega** como a su creador, Yu Susuki. La conocida historia de un joven que busca vengar el asesinato de su padre fue la única idea poco original del juego, ya que adelantándose varios años a la moda, nos permitía habitar y recorrer virtual y libremente la pequeña localidad de Yokosuka, con ciclos de día y noche, habitantes con sus propios horarios, la posibilidad de conseguir un trabajo y luego gastarnos el dinero en los juegos de video disponibles y un sin fin de actividades donde gastar nuestra vida. Además el título estaba acompañado con QTE's hechos con el mismo motor de juego, escenas de lucha que recuerdan su herencia y, sobre todo, un mimo por los detalles que a la fecha no hemos vuelto a ver.



28 Rock Band: The Beatles

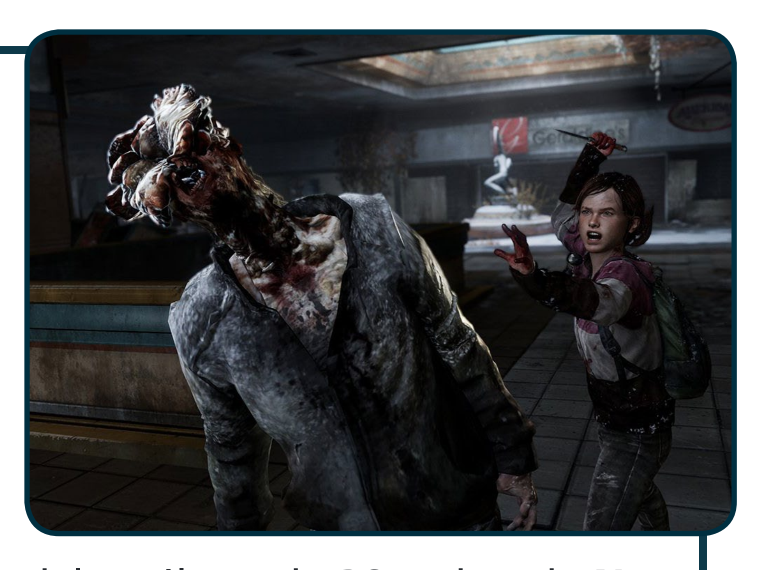
2009 | Xbox 360 y PlayStation 3

Si bien **Harmonix** dio inicio a la fiebre de instrumentos de plástico con los dos primeros Guitar Hero y luego estrechó nuestros presupuestos con el cooperativo de Rock Band, no es hasta esta licencia que pudimos conocer el alcance del gameplay que tan bien popularizaron. Imprescindible para los fans de la banda, que podrán vivir la historia en modo carrera (nunca fue mejor aplicado el término) desde los humildes inicios en The Cavern, pasando por la locura en suelo americano, la histeria en Budokan, la psicodelia de la era en el estudio Abbey Road y la mítica última tocata en el techo de Apple Corps. La colaboración de Ringo Starr y Paul McCartney, la supervisión del productor Giles Martin y el fabuloso y lisérgico diseño de arte del estudio MK12 convierten a este spin off en la joya de la corona de los juegos rítmicos.



27 The Last of Us

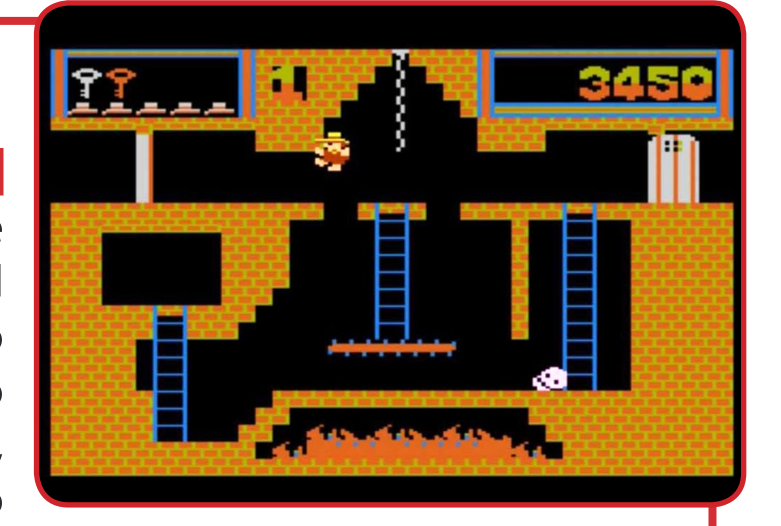
2013 | PS3 y PS4



No es solo la majestuosa banda sonora de Gustavo Santaolalla. Ni la pesimista ambientación. Ni la adaptación del fino gameplay unchartero a escenarios donde el sigilo y la supervivencia priman sobre la acción y la explosión. Ni la relevancia y tratamiento no hipersexualizado a un protagonista femenino. Ni los escalofriantes enfrentamientos con los mutantes del cordiceps. Ni el desarrollo inusual y profundo (que no es héroe ni antihéroe, simplemente humano) para un protagónico como Joel. La joya de la corona del catálogo de PS3, obra de **Naughty Dog**, puede jactarse de traer al mundo de los triples A los tópicos donde los indies habían coqueteado y convertirlo en un superventas, admirado, referenciado, multipremiado y donde apenas logramos vislumbrar el largo impacto de influencias que generará.

26 Montezuma's Revenge

1984 | Atari 800XL, Commodore 64, Apple II



Desalienta saber que esta humilde y popular en nuestro país joya del catálogo del Atari 800XL haya sido programada por un jovensísimo **Robert Jaeger**, de apenas 16 años, que fue capaz de programar solito las 100 pantallas de esta pirámide azteca que repite su arquitectura con creciente dificultad y desafío en cada nuevo nivel y que deberá recorrer Panama Joe para recolectar gemas mientras esquiva calaveras, salta sobre serpientes, evita arañas, corre contra cintas transportadoras, elude pisos falsos, se desliza por tubos, se agarra de cadenas, consigue llaves de distintos colores y recorre estancias a oscuras mientras no consigamos una antorcha. La posibilidad de recorrer con libertad las estancias de esta megalítica construcción pixelada del siglo XVI sientan las bases para futuros Metroidvanias y juegos de plataformas.

25 OutRun

1986 | Arcade, Master System y Genesis



Otra proeza técnica del estudio interno **AM2** de Sega, que nos permitieron conducir el inolvidable Ferrari Testarossa Spider rojo, con una rubia copiloto, en un título que se permitió el lujo de centrar la cámara no en el horizonte como sus competidores, sino que bajó la perspectiva a nivel del suelo para limitar nuestra visión de campo y aumentar la sensación de velocidad e incertidumbre frente a las curvas que se lucían con el sistema 3D de sprite-scaling. A esto se suman dos hitos: por primera vez podemos sucesivamente escoger entre dos caminos al finalizar cada sección de la carrera, además de una banda sonora seleccionable desde la radio de nuestro bólido, compuesta por Hiroshi Kawaguchi. Sin la osadía arcade de este título no es posible imaginar a los posteriores Test Drive, Need for Speed o Burnout.



24 Star Wars: Knights of the Old Republic II

2004 | PC y Xbox



Black Isle, y su posterior encarnación en **Obsidian**, es el gemelo oscuro y agrandado de Bioware, y aquí de nuevo sacaron una secuela que profundiza lo que antes creó su luminoso hermano. Situado cinco años después del primer KOTOR, comparte su perspectiva en tercera persona, las reglas de roleo, la party de 3 integrantes y el combate estratégico en tiempo real pausable, pero se distancia al permitir personalizar a nuestro avatar y sobre todo al alejarse de la dicotomía héroe/villano, cuestionando la maniquea bondad-responsabilidad de los Jedis, acompañantes de pasados oscuros sobre los que podremos influir para seguir el camino de la luz o de la oscuridad, con uno de los villanos más intrigantes e inteligentes de la historia del videojuego, con metas más altruistas que la mayoría de los personajes que solemos controlar.

23 No More Heroes

2007 | PS3 y Wii



Que el protagonista sea un fan de la lucha libre, otaku bocazas y asesino a sueldo por descarte más que por vocación ya da pistas de por donde irán los tiros en esta japonesada de **Suda 51**. En este hack and slash, Travis Touchdown será convencido por la bella Silvia Christel a que elimine al top ten de la United Assassins' Association (inspirada en los Cuatro Maestros pistoleros de El Topo) a lo largo de un mundo abierto recargado con estética white trash y cel shading. El gameplay se prodiga en las violentas ejecuciones que podremos hacer con nuestra katana laser ganada, que combina ataques altos y bajos, bloqueos, swings como en el beisbol y agarres propios de la lucha libre mexicana, que fueron muy bien adaptados a los controles de movimiento de la Wii y la PS3, siendo uno de los pocos juegos que le sacó real partido a este gimmick.

22 Journey

2012 | PS3 y PS4



Los genios de **Thatgamecompany** plantearon un juego sin narrativa explícita, con un multijugador anónimo sin interfaz comunicativa tradicional, sin un tutorial que nos lleve de la mano, sin metas ni objetivos, sin puntajes, sin tiempos por vencer y sin la promesa de una secuela que devele los profundos misterios que se cuentan por multitud en pantalla. Apostó, en cambio, por la inteligencia del jugador para organizar la información, por su imaginación para dotarla de sentido, por la emoción de explorar lo desconocido surfeando suavemente por cálidas arenas, por la sinergia de gente que no conocemos y que colabora con nosotros sólo porque quiere, por la intensidad de las emociones que nos hace vivir y por la sensación de que acabamos de jugar una experiencia realmente única, un regalo que ningun otro medio se puede permitir.



De regreso
A LA PESADILLA

Tardó bastante, pero ya está aquí Bloodborne, el mejor exclusivo de Playstation 4, con su primera y única expansión, The Old Hunters, que promete volver a hacernos sufrir.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Puede que Playstation 4 la este rompiendo en todo el mundo con ventas extraordinarias, pero en materia de exclusivos aún está en deuda con sus jugadores, pese a que este año lanzó **The Order: 1886**, **Until Dawn** y el título que nos convoca, **Bloodborne**, que de estos tres fue el que mejor salió parado en críticas y ventas, pese a no ser un juego no apto para todo público por su endiablada dificultad.

Para los que aún no han jugado este grandioso título, les contamos que Bloodborne es una obra del japonés **Hidetaka Miyazaki**, liderando un equipo de **From Software**, el estudio que dio vida a la saga Demon y Dark Souls.

La historia nos pone en la ciudad de Yharnam, un poblado sumido en una maldición de sangre. Nuestro trabajo será convertirnos en un cazador de bestias y tratar de ayudar al pueblo a anular la maldición. Pero no nos centraremos en la historia, pues lo realmente importante en esta clase de juegos es superar cada desafío que se nos pone a medida que recorremos el mapa y, cómo no, matar a sus malditos jefes, que es donde el título más brilla.

Si ya jugaste un Souls se te hará un poco difícil acostumbrarte al ritmo de Bloodborne, **ya que tenemos un sistema de combate mucho más directo**, donde dependemos de nuestros reflejos a la hora de acabar con los enemigos. Para ello contamos con pistolas y armas, siendo estas últimas una de las características especiales del juego, pues si bien son pocas, cada una cuenta con una característica particular. Así, por ejemplo, un bastón lo podemos convertir en látigo, un cuchilla se convierte en hoz o una espada mutará en un espadón gigante. Vamos, que podríamos estar todo el articulo explicando lo geniales y únicas que son las armas en Bloodborne.

Dadas sus ventas y el apoyo de los fans era cosa de tiempo para que saliera una expansión y finalmente fue en el **Tokyo Game Show** donde se lanzo el primer tráiler de lo que en un comienzo serían dos expansiones y que ahora es **The Old Hunters**.

Al final, se optó por solo lanzar una sola gran expansión, según explica unos de los productores del videojuego, **Masaaki Yamagiwa**, porque "podríamos hacer más cosas con él y tener más volumen para que disfruten los jugadores", agregando que "no tenemos planes para ningún otro DLC".

Seis largos meses se ha tardado From Software en desarrollar esta nueva expansión y uno de los principales motivos

de este lapso fue el de unir las dos expansiones que se tenían planeadas. “Al menos en Japón el plan era publicar el DLC en noviembre”, explica Yamagiwa.

“Debo decir, sin embargo, que primero terminamos el juego y luego empezamos la producción del DLC. Se tardó mucho tiempo, pero es por la enorme cantidad de volumen. Lamentamos haber tardado tanto, pero es bastante rápido considerando todo lo que hay en él”, precisó al portal británico Eurogamer.

Y la pregunta del millón: **¿qué trae de nuevo esta nueva aventura?** Por fortuna, una cantidad de contenido bastante considerable, partiendo por las localizaciones, que en esta oportunidad se dividirán en tres zonas completamente nuevas y se agregarán algunas que ya hemos visitado.

Una de las que se han podido apreciar en el demo muestra calles repletas de sangre junto con montones de cuerpos tirados por todos lados. Como ven, lo esperable, visto los aterradores mapas que podíamos encontrar en la historia original.

Las nuevas armas también jugaran un papel importante en esta expansión. Hallaremos algunas completamente nuevas (se ha comentado que serán entre diez y quince), como un mazo que se transforma en una sierra giratoria o una cuchilla que al cambiarla de forma pasa a ser un arco.

Podemos confirmar que en total serán 10 nuevas armas pero esperamos que más de alguna sorpresa nos aguarde en los nuevos rincones de Yharnam.

Como no podía ser de otra forma, los horrendos jefes serán una parte importante de The Old Hunters y, dada su referencia a **“Los Antiguos Cazadores”**, presumimos que las batallas finales serán contra cazadores que lograron terminar con la pesadilla de Yharnam y ahora han sido consumidos por la maldición. Como explica Yamagiwa, tendemos “la oportunidad de conocer, de una forma u otra, a los viejos héroes de Yharnam”.

Para que podamos acceder al DLC tendremos que al menos pasar la mitad de la aventura original. Aún no se ha especificado la forma de hacerlo, pero seguramente será a través de alguna puerta o camino que antes se encontraba bloqueado.

Una de las cosas que no se tocaran en este nuevo DLC serán los cáliz. Una lástima ya que las aventuras a través de éstos eran entretenidas y muy desafiantes.

Junto con la nueva expansión recibiremos un parche que traerá con-



sigo una nueva modalidad llamada la **"Liga"** que consiste en entrar a una especie de banda de cazadores donde podremos pedir ayuda a otros, manejados por la IA o de forma online, y competir en línea.

Esperamos que esta nueva modalidad no termine por bajarle la dificultad al juego, al abrir la opción de recibir ayuda de personajes controlados por la inteligencia artificial, pero de todas formas entendemos la necesidad de agregar estas ayudas para jugadores que a quienes se les ha complicado en demasía su aventura por Yharnam.

Ya no queda nada para saber que traerá consigo esta nueva expansión de uno de los juegos que, sin duda, comienza a perfilase como uno de los serios candidatos a convertirse en el Mejor Juego del Año, pese a la dura competencia que tiene.

Por cierto, Sony ya anunció que en marzo próximo, a un año de salir al mercado, lanzará la edición **"Bloodborne: Game of the Year Edition"**, que traerá el juego original más la expansión de los antiguos cazadores.

Obviamente, igual podremos adquirir de The Old Hunters a 19,99 dólares a partir del próximo 24 de noviembre.


N7

Mass Effect
UNA OPERA ESPACIAL

La obra maestra de Bioware está cada vez más cerca de volver a encantarnos con Andromeda y, por ello, los invitamos a revisitar en detalle la épica historia detrás de una de las grandes franquicias de la historia de los videojuegos.

René Quezada
#Lynhänder

** Este análisis contiene spoilers, por lo que te recomendamos jugar a esta espectacular saga antes de leerlo **

Corría el año 1995. Una vigorosa desarrolladora llamada **Squaresoft**, de la mano de Hironobu Sakaguchi y Nobuo Uematsu, creaba año tras año los videojuegos más populares dentro del rol mundial, trascendiendo las fronteras niponas y dándole vida a aventuras que quedaron grabadas en la memoria colectiva de muchos videojugadores. Fue en este período cuando unos inexpertos chicos canadienses fundaron la que sería la desarrolladora más importante dentro del mundo rolero actual: **Bioware Corporation**.

En 1996, el pequeño gigante canadiense saca a la luz su primer trabajo: **Shattered Steel**. Un juego que, siguiendo la mecánica de **The Legend Of Zelda**, en esos tiempos el único representante palpable del action-RPG (y creador del género), ponía en el mapa la temática post-apocalíptica que videojuegos posteriores como **Fallout** o **Star Ocean** engrandecerían hasta los cielos.

No fue el mejor comienzo para Bioware, dado que la incursión en DOS (plataforma para la cual Shattered Steel fue desarrollado) los dejaba a la sombra de los títulos predilectos del videojugador de ordenador en esos años, tales como **Doom**, **Quake** y **Blood**. Verdaderas joyas de nuestro viejo tarro.

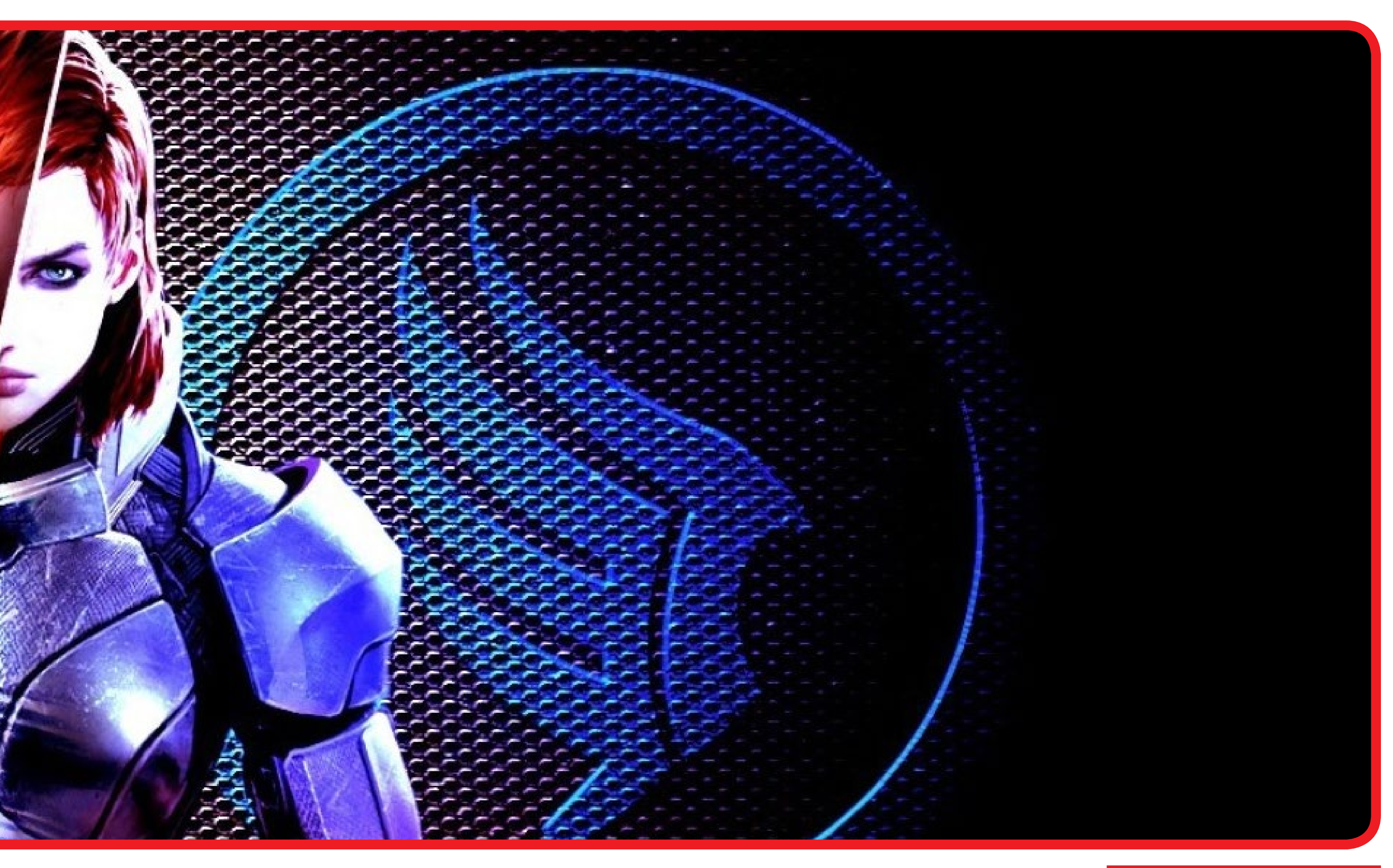


Fue, sin embargo, la antesala perfecta para que Bioware, apoyada por la distribuidora **Interplay**, creara en 1998 el (para muchos) mejor RPG de todos los tiempos: **Baldur's Gate**.

Habiendo recogido toda la herencia del viejo juego de AD&D (Advanced Dungeon & Dragons) y moldeando un universo medieval épico, con una jugabilidad sin precedentes, Bioware entraba en la escena rolera mundial y **se convertía en la responsable de poner al RPG occidental en el mapa**, a pesar del gran apoyo con el cual el JRPG contaba, incluso batiendo en la pelea por el juego del año de PC al siempre venerado **Starcraft** y poniéndose a la diestra de joyas como **Chrono Cross**, **The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time** o **Final Fantasy VIII**.

Lógicamente, Baldur's Gate tuvo una secuela. **Baldur's Gate II: Shadows Of Amn**, pero lo más importante fue que, por primera vez, el rol occidental comenzaba a tomar protagonismo debido a que muchas desarrolladoras tomaron el ejemplo de Bioware para recrear mundos donde la principal característica era la libertad a la hora de elegir cómo progresar en estos universos, muy por el contrario de los juegos de rol nipones, en que se privilegiaba la linealidad, no dando mayores libertades.

Para ese tiempo, Bioware ya era el referente rolero occidental por excelencia. Al alero de su éxito, en 2003 llegaría



su segunda obra legendaria: **Neverwinter Nights**, primera incursión de Bioware y **Black Isle Studios** en la creación de motores gráficos tridimensionales, lo que le valió para que, el mismo año, la desarrolladora canadiense llevara a las vitrinas a **Star Wars: Knights Of The Old Republic**, que bien puede ser el mejor videojuego ambientado en el universo de Star Wars jamás creado.

EL ORIGEN DE TODO

En 2005, Bioware comienza a crear su obra maestra. Habiéndole entregado su completo apoyo a **Microsoft** en su incursión en el mundo consolero gracias al magnífico **Jade Empire**, la salida al mercado de Xbox 360 le valió a la desarrolladora el planteamiento de su juego definitivo.

Uno que, como se anunciaba en la E3 de 2005, mezclaría la temática de ciencia ficción con un plantea-



El siempre leal Garrus Vakarian.



La voz de la cordura la ponía Tali Zora.



Liara T'Soni, brillante y enigmática.

miento totalmente original, **combinando la acción frenética de un shooter en tercera persona con esa mecánica rolera y táctica que ya era su sello**.

La alianza de Microsoft con **Epic Games** (que más tarde resultó en el gran **Gears Of War**) les permitió usar el Unreal Engine 3.0 y lanzar **Mass Effect** en noviembre de 2007. Era exclusivo de 360 y le reportó enormes ganancias al estudio canadiense.

Se ambienta en el futuro distante, **en el año 2183**, siendo la humanidad una nación pequeña abriéndose paso en una galaxia repleta de seres inteligentes con mayor poder y conocimientos. 35 años antes, un equipo de exploración espacial y reconocimiento descubrió en suelo marciano unas ruinas de origen alienígena, donde la información dejada atrás por una civilización extinta hacía más de 50.000 años daba luces sobre un tipo nuevo de tecnología que le permitiría a la humanidad viajar a las estrellas y, de una vez por todas, explorar el universo. La civilización en cuestión corresponde al antiguo **Imperio Proteano** y la tecnología fue llamada **efecto de masa**.

Dentro de la literatura del propio juego, **el efecto de masa es el potencial de alterar el tejido del espacio de tiempo**, modificando las propiedades físicas y atómicas de cualquier elemento a fin de poder reducir su masa a valores insignificantes, de tal manera que el viaje a velocidades relativistas (cercanas a las de la luz) fuese posible.

Es así como la humanidad, gracias a este descubrimiento, concebido como el mayor realizado por el hombre, se abriría paso en naves tripuladas más allá del cinturón de asteroides tras de Marte, llegando incluso al mismísimo Plutón, mediante el viaje MRI convencional (a velocidades subluminales).

No obstante, al llegar a Plutón, la humanidad realiza un descubrimiento aún mayor. La luna del planeta enano, **Caronte**, no es sino una gigantesca estructura artificial, llamada relé de masa, capaz de crear poderosos campos de efecto de masa que permiten generar pasillos espaciales donde la masa es nula, haciendo posible el **viaje superluminal** (a velocidades aparentemente mayores que las de la luz) y abriendo la posibilidad al hombre de explorar otros mundos más allá del Sistema Solar.

Esto permite a la humanidad conocer a las razas más poderosas de la galaxia: asari, salarianos y turianos, todas agrupadas en el gran **Consejo de la Ciudadela**, una enorme estructura artificial creada, al igual



que en el caso de los relés de masa, por los proteanos, como centro del poder galáctico.

Los humanos forman la coalición llamada **Alianza de Sistemas** como parte de su poder representativo en el Consejo, para poder ir escalando en poder con manejo político.

En el juego encarnamos al **Comandante Shepard** (tenemos la opción de elegir que sea hombre o mujer), segundo al mando de la **SSV Normandía**, la más moderna nave de la Alianza de Sistemas.

Como primera misión, debemos estrenar la nave viajando a la colonia humana de **Eden Prime**, donde debemos recoger una baliza proteana que contiene información valiosa para los arqueólogos que investigan al extinto Imperio Proteano.

No obstante, la misión sale mal. Una gigantesca nave de más de 2 kilómetros de extensión, de origen desconocido, asalta la instalación y daña gravemente la baliza, impidiendo al equipo completar el cometido y liberando una cruenta masacre de mano de los **Geth**.

Estos son robots con inteligencia artificial que, aparentemente, son los creadores de la gigantesca nave y que, 300 años atrás, fueron creados por una raza de talentosos mecánicos e ingenieros: **los quarianos**, quienes dándose cuenta de que la vasta red neuronal de los Geth evolucionó a una inteligencia artificial poderosa, intentaron exterminarlos, generando una larga guerra que terminó con los quarianos siendo expulsados de su propio planeta y condenados



a vivir en el exilio como una flota nómada.

Sin embargo, Shepard es capaz de interactuar con la baliza dañada, recibiendo de forma telepática la información almacenada en ella en forma de confusas visiones que le alertan sobre la presencia de extrañas criaturas, ajenas a esta galaxia, que son capaces de destruir la galaxia completa.

Así, Mass Effect permite al jugador tomar el control de Shepard como un agente de la Alianza y del Consejo que **irá en busca de respuestas** frente a las visiones que la baliza proteana le inserta en su cerebro.

Su travesía toma rumbos más complejos al ir reclutando para su causa a diversos aliados: **Garrus Vakarian**, un talentoso policía turiano, renegado, que busca impartir justicia a toda costa en la galaxia evitándose la burocracia a la que se ve obligado en su cargo; **Urdnot Wrex**, un Señor de la Guerra krogan, viejo, sabio y muy feroz, siempre ansioso por pelear contra los rivales más poderosos y con un siniestro sentido del humor; **Ashley Williams**, jefa de artillería de Eden Prime y la única superviviente de la tragedia en aquella colonia; **Kaidan Alenko**, jefe de sistemas de la Normandía; **Tali Zorah nar'Ryya**, una talentosa ingeniero quariana; y la doctora **Liara T'Soni**, una brillante arqueóloga asari, experta en ruinas proteanas.

El argumento de Mass Effect es **una pieza maestra del género de la ciencia ficción**, que lleva a Shepard por un intrincado laberinto de complots y conspiraciones que desem-

bocan en una fatal y terrible predicción: **los proteanos no se extinguieron por eventos naturales**. Hace 50.000 años enfrentaron a una flota invasora de seres tremendamente poderosos, llamados **Segadores**, que, en sólo cientos de años, los exterminaron, aniquilándolos y matando todos y cada uno de los mundos que poblaban en la vasta galaxia.

La gigantesca nave vista en Eden Prime por Shepard y su equipo resulta ser uno de ellos y la idea de que millones de estos seres conformen una flota de invasión a escala galáctica fuerza a Shepard a seguir al segador, llamado **El Soberano**, al último mundo que había sido ocupado por los proteanos en el pasado.

Allí, una inteligencia virtual le confirma a Shepard que la flota segadora está a sólo meses de llegar a la Vía Láctea, dándole a entender que debe trabajar en conjunto con las demás razas de la galaxia para formar un gran ejército que permita hacerle frente a las poderosas máquinas.

No obstante, El Soberano logra hacerse con el control de la Ciudadela junto antes de la llegada de Shepard, liberando una cruenta masacre en la estación, intentando abrir el relé de masa a fin de que el resto de la flota segadora llegue a la galaxia a destruirlo todo.

Shepard, sin embargo, con la ayuda del ejército de la Alianza, **logra defender exitosamente al Consejo y eliminar al poderoso segador**.

ODISEA ESPACIAL

El eco creado por Mass Effect no se hizo esperar. Bioware había anunciado una trilo-



gía y **Mass Effect 2** fue anunciado con bombos y platillos al poco tiempo.

La adquisición del estudio por parte de **Electronic Arts** supuso ciertos problemas entre la distribuidora y Microsoft, debido al contrato de exclusividad con el cual Bioware y el gigante de Redmond colaboraron para crear el primer juego, siendo Microsoft Game Studios el distribuidor de la primera entrega.

Porque claro, EA deseaba dinero y Mass Effect, como multiplataforma lo significaba en demasía. Pero los billetes de Bill Gates pudieron más que la presión de EA, a pesar de que **Dragon Age: Origins** fue desarrollado para que los jugadores de todas las plataformas disfrutarán de la maestría de Bioware al desarrollar.

Al cabo, Mass Effect 2 fue anunciado en exclusiva para las plataformas de Microsoft... aunque un tiempo después el juego vería su salida en PlayStation 3, al igual que el primero.

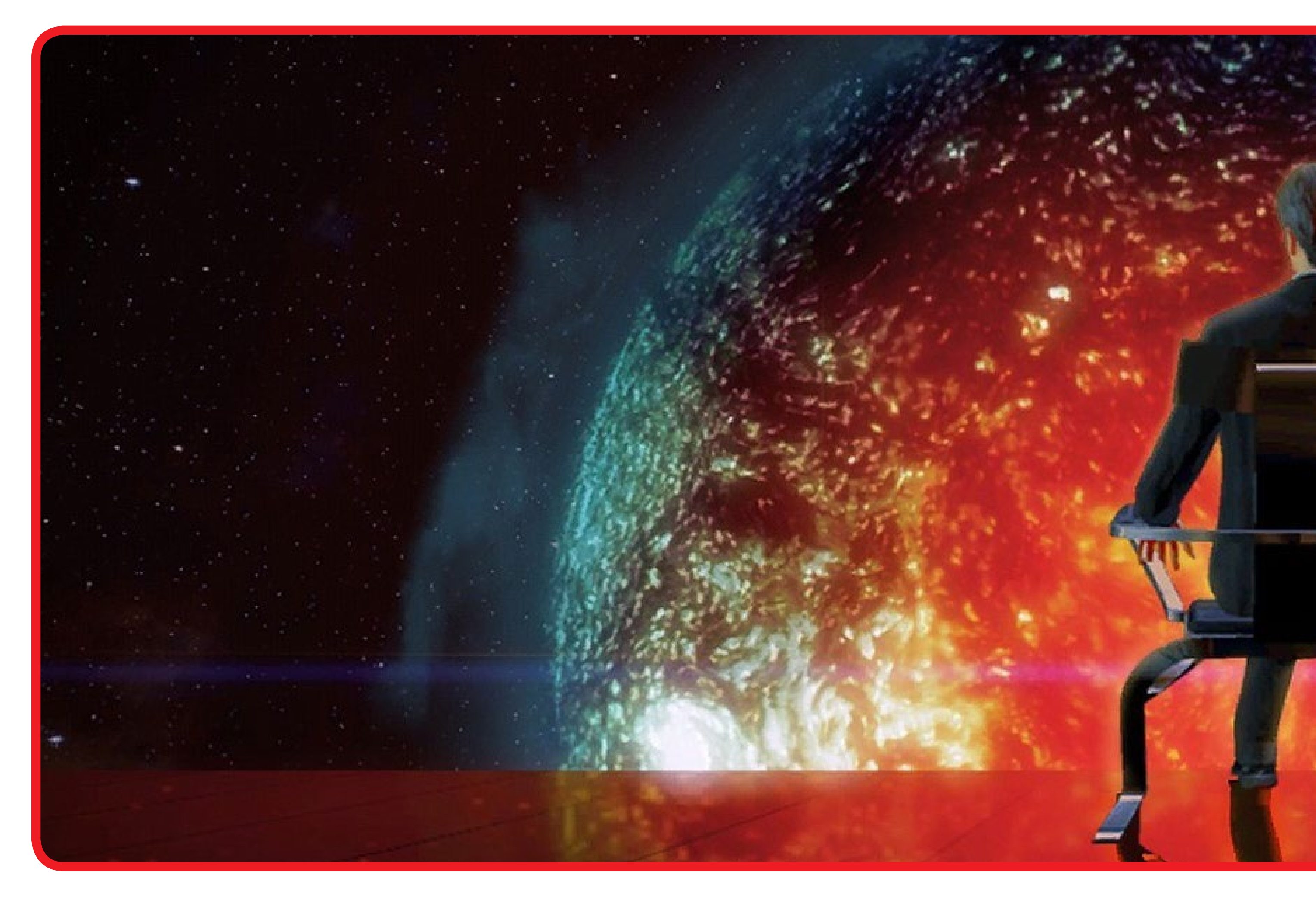
El título transcurre unos meses después de su original. El avance de los segadores ha sido detenido momentáneamente gracias a la derrota del Soberano en la Ciudadela y el Consejo, ahora con un representante humano, irónicamente reniega de la existencia de los segadores y no concibe el peligro que representan. Se limitan a enviar a Shepard y la Normandía a los lejanos sistemas de **Terminus** para eliminar a las fuerzas geth que pululen aún por el espacio.

En consolas, el primer Mass Effect fue exclusivo para Xbox 360 por largos cinco años, al publicarse a fines de 2012 la trilogía completa en PlayStation 3. Mass Effect 2 tardó un año en salir en la consola de Sony, mientras que Mass Effect 3 fue el único que tuvo salió de forma simultánea.

Sin embargo, una de estas misiones de patrullaje es violentamente interrumpida cuando una enorme nave de origen desconocido comienza a atacar a la Normandía, con resultados mortales para el equipo de Shepard.

La nave queda inutilizada, a la deriva, mientras el comandante se queda a salvar al último de sus tripulantes, el timonel **Jeff "Joker" Moreau**, quien se niega a abandonar la nave, pese a que está a punto de estrellarse contra un oscuro planeta rocoso.

Shepard le hace entrar en razón, pero un último impacto contra la ya destrozada fragata lo expulsa al espacio y destruye su traje explorador, **haciéndole morir de asfixia** y dejando

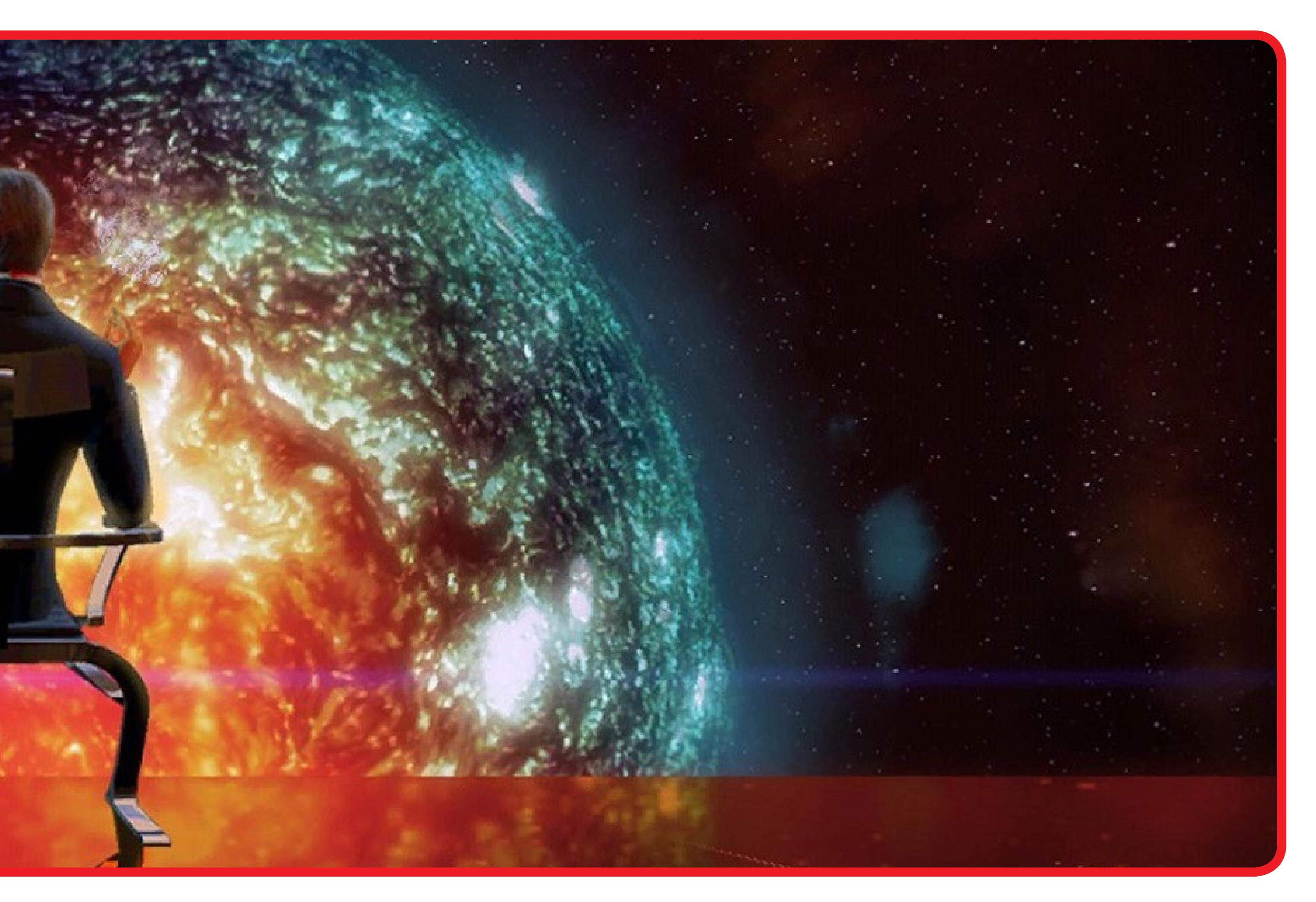


ver su figura a la deriva. Dos años después de esta tragedia, el cuerpo de Shepard, como se muestra en el comic titulado **Mass Effect: Redemption**, es rescatado por Liara T'Soni y entregado a **Cerberus**, una multinacional galáctica de enorme presupuesto y de gran importancia para la Alianza, ya que sus acciones "extra curriculares" y "no muy refinadas" tienen como fin aparente proteger a las colonias humanas de Terminus sin tanto papeleo, aunque con serios daños colaterales.

A la cabeza de esta entidad se encuentra el **hombre ilusorio**, un extraño personaje que no duda en poner en marcha un ambicioso plan llamado **Lázaro**, a cargo de la subteniente de Cerberus, **Miranda Lawson**, con recursos ilimitados, para traer de vuelta a la acción al fallecido Shepard, muy a pesar de que su cuerpo, tras el incidente, fuera sólo una masa de carne destrozada y tubos.

El comandante **es resucitado tras dos años de arduo trabajo médico** aunque la estación espacial en que era tratado es misteriosamente saboteada, haciendo que todos los robots del lugar maten al personal de turno.

Shepard recibe un mensaje urgente de Miranda mientras despierta de su extenso letargo para que se levante y



defienda su vida, dando por fin el vamos a esta aventura y dándonos absoluto control de las habilidades de nuestro intrépido protagonista.

Mass Effect 2 es, sin lugar a dudas, la mayor obra de Bioware. Cargada de carisma, nos presenta a un conjunto sin parangón de personajes que pueden unirse a la causa de Shepard, quien, como agente no oficial de Cerberus y equipado con una nueva nave, la **SR-2 Normandía** (construida por esta misteriosa organización), luchará para detener a los segadores en su afán por destruir la vida orgánica en la galaxia.

Sobresalen el hiperquinético genetista salariano **Mordin Solus**, la ya mencionada oficial Lawson, la ex-convicta biótica **Jacqueline Nought** (alias Jack), el joven krogan **Urdnot Grunt**, el experimentado asesino **Thane Krios** y el enigmático geth **Legión**. A ellos se suman dos viejos conocidos como son Garrus y Tali Zorah vas Neema. El nuevo nombre de esta última honra a la nave donde sirve desde el incidente en Terminus.

Shepard se aventura en un argumento intrigante, descubriendo que la nave que destruyó la SSV Normandía (y donde resultó muerto) pertenece a una enigmática raza llamada **Recolectores**, quienes resultan ser cascaro-

nes proteanos. Cuerpos proteanos inertes unidos a piezas cibernéticas que permiten a los segadores utilizarlos como meros esclavos.

No obstante, una vez que Shepard reúne a todos los miembros de su equipo y resolver los profundos conflictos entre varios de ellos, se pone en marcha al hogar de los recolectores, en el centro galáctico, para poner fin al complot de los segadores en una **misión suicida**.

Mass Effect 2 profundiza en la mitología que enriquece al universo de esta peculiar saga, dándole más potencia a los conflictos que se han cernido entre las diferentes razas que pueblan la galaxia en vez de dar más énfasis a los segadores y el peligro que representan.

Así, se exploran arcos argumentales complejos, destacando tres. El primero es **el conflicto entre los krogan y los turianos**, pues estos últimos, a fin de acabar con una rebelión en la cual los krogan intentaron conquistar la galaxia, liberaron un arma biológica en el planeta natal de los krogan, la cual mermó su potencial de reproducción a uno de cada mil embarazos, casi extinguiéndolos por completo.

Se explora además **el cisma entre quarianos y geth** debido a la guerra liberada en el mundo de origen quariano, debido al intento de éstos por destruir a sus creaciones cuando se dieron cuenta de que habían desarrollado inteligencia. Legión demuestra no sentir resentimiento, dando a entender que la paz entre ambos pueblos, así como el eventual regreso de los quarianos a su mundo de origen podría ser posible.

También se aborda **el conflicto entre Miranda Lawson y su padre**, quien desea perpetuar su legado incluso haciendo el trabajo sucio de Cerberus a expensas de su hija y quienes se pongan por delante.

LA BATALLA FINAL

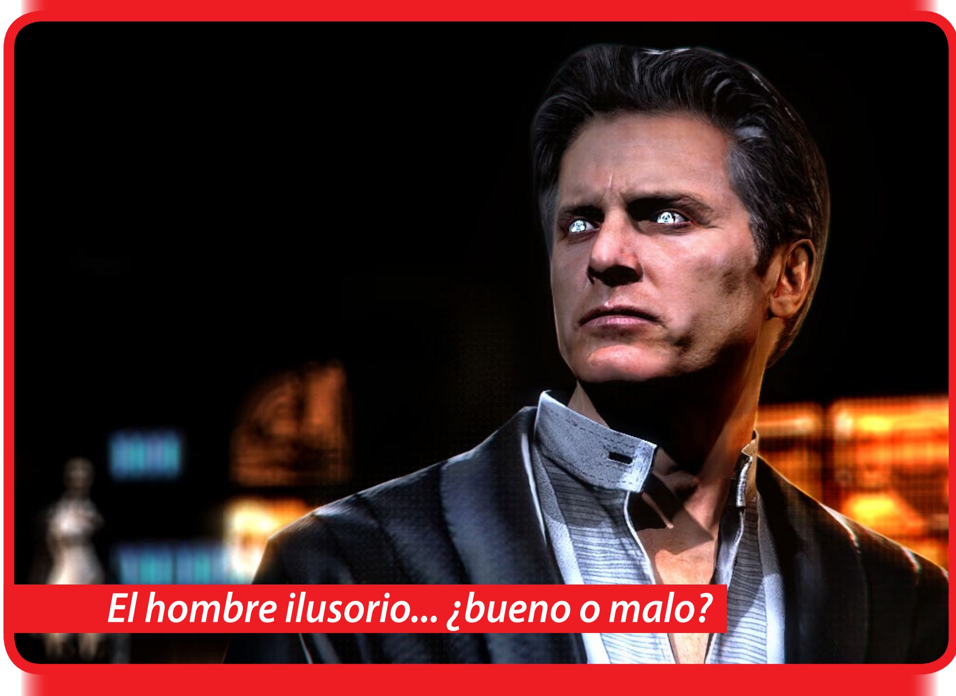
Las repercusiones del exitoso estreno de Mass Effect 2 forzaron a Bioware a desarrollar la tercera y última parte de la saga con gran rapidez, presionados por EA a lanzar el juego en corto tiempo. El resultado fue un título que si bien rebosaba calidad, **no pudo hacerle justicia a la saga en su conclusión final**.

En **Mass Effect 3**, Shepard se juega sus últimas cartas en su afán de unir a la galaxia en su lucha contra los segadores, quienes ya han llegado a la Vía Láctea, invadiendo la Tierra y **Palaven** (mundo de origen turiano), liberando un genocidio de escala inimaginable.

El Consejo, consciente de aquello, intenta armarse y defender sus


Miranda Lawson, bella y valiente.


El irascible Urdnot Grunt.


El hombre ilusorio... ¿bueno o malo?

mundos de origen a expensas de qué suceda con otras razas. Por ello, **Shepard debe luchar contra todo pronóstico**, ayudando a cada una de las razas a resolver sus conflictos entre ellas a fin de que se unan a la batalla para recuperar a la Tierra del control segador.

Liara, quien se había quedado en Marte a estudiar las ruinas proteanas, descubre la clave para vencerlos: los planos de un gigantesco dispositivo, bautizado como **Crisol**, supuestamente capaz de liberar energía suficiente para destruir a la armada de máquinas gigantes.

Esta tercera entrega destaca en lo que es el cierre de los arcos argumentales propuestos en los juegos anteriores. Por ejemplo, la solución del problema de esterilización de los krogan con ayuda de los turianos, **a costa de la vida de Mordin Solus** quien, intentan-

do remediar sus errores del pasado, libera la cura para el mal de los krogan en su mundo de origen justo antes de que la instalación que sirve como guía de la misma sea destruida por la flota segadora.

Magistral es, además, el cierre del arco de los quarianos y lo geth. Ambos bandos se enfrascan en una guerra en **Rannoch**, mundo de origen quariano, debido a la insistencia de éstos últimos de recuperar su planeta aún a costa de los geth. Legión y Tali intervienen, ayudando a solucionar el conflicto y permitiendo que la paz vuelva al planeta con el regreso de los quarianos. **Esta vez Legión ofrece su vida**, al sacrificarse en un intento por dotar a sus pares geth de inteligencia propia.

Es en el final, donde se desvela el por qué de los ciclos de extinción en la galaxia por parte de los segadores, **cuando Mass Effect 3 es incapaz de hacerle justicia a la saga**.

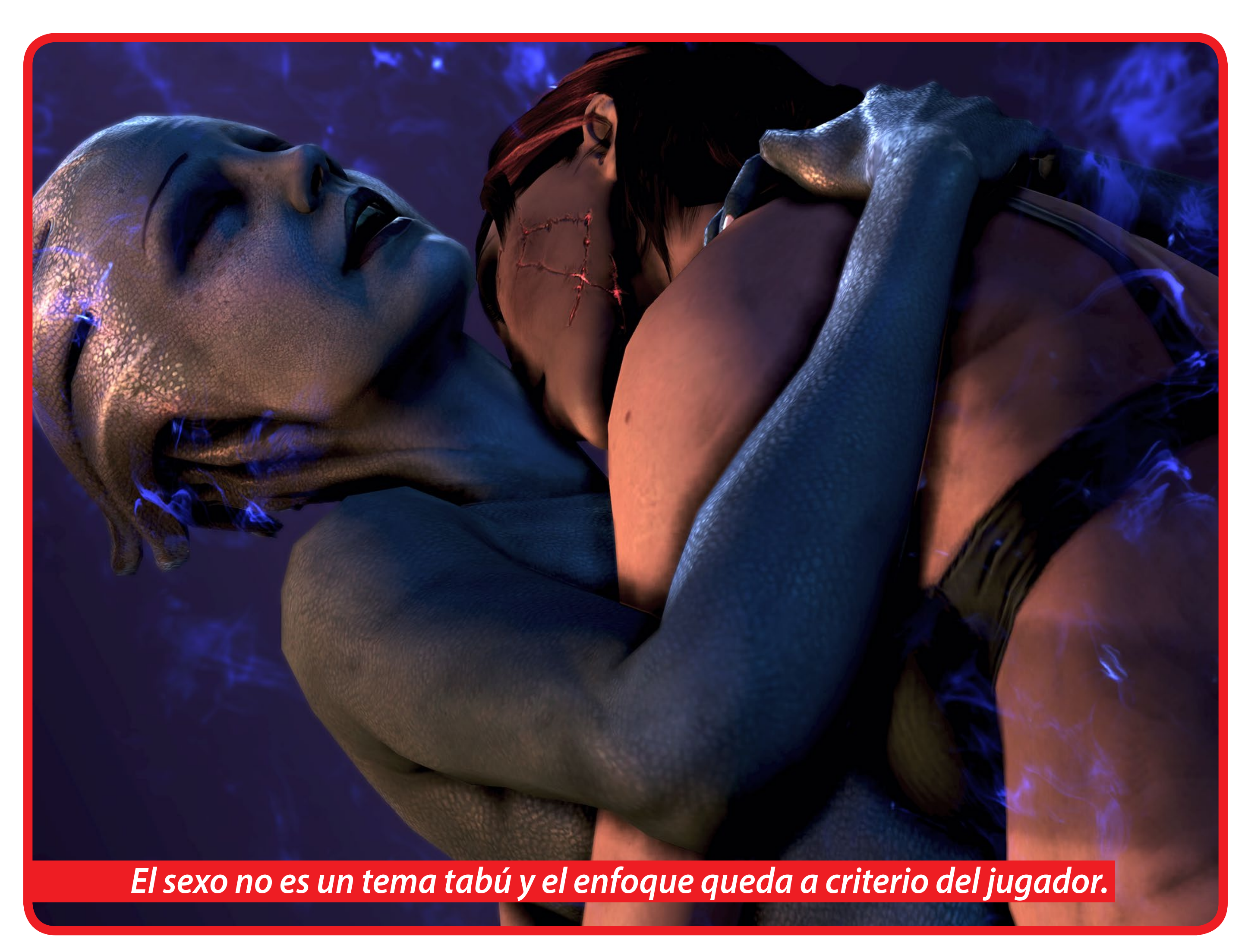
Shepard, malherido tras lograr que las flotas de toda la galaxia se unieran contra los segadores en una gigantesca batalla en la Tierra, logra llegar al núcleo de la Ciudadela (que había sido movida por los Segadores a la Tierra) y activa un mecanismo que le permite hablar con **una extraña inteligencia artificial**, que afirma ser la creadora de los segadores.

Por si cabía alguna duda, el último teaser de Andromeda, que fue lanzado hace una semana durante el Día Oficial de Mass Effect (¡existe y se llama N7 Day!), nos deja en claro que el comandante Shepard es historia. Esto, porque la voz femenina de este personaje habla en off durante el video despidiéndose, instándonos a descubrir nuevos horizontes y diciendo que ella y sus compañeros estarán siempre con nosotros.

Ésta le dice a Shepard que los segadores **purgan la vida orgánica más avanzada de la galaxia cada 50.000 años**, a fin de evitar que ésta, con sus avances tecnológicos, construya seres artificiales (como los geth) que pudieran destruirlos.

La conclusión resulta ser pobre y sin mucha sustancia. La última decisión que ofrece el juego permite a nuestro protagonista elegir entre destruir a los segadores (y con ello, a toda la vida sintética de la galaxia), controlarlos o fundir a toda la vida en la galaxia en un solo tipo de ser, llegando a la cima de la escala evolutiva en el proceso.

Todas estas opciones


El sexo no es un tema tabú y el enfoque queda a criterio del jugador.

generan finales similares que, definitivamente, palidecen ante la grandeza de Mass Effect en su ciclo completo, dejando a esta entrega como la oveja negra de la familia.

LA ÚLTIMA FRONTERA

Mass Effect volverá esta generación con una cuarta entrega alejada de sus predecesoras. En esta oportunidad, se ambientará en la galaxia de **Andrómeda**, a dos millones de años luz y, presumiblemente, en un futuro lejano con respecto a las entregas anteriores.

Bioware cargará con la responsabilidad de engrandecer, aún más, el legado de esta ópera espacial a fin de crear una historia y mundos que fueran tan atrapantes y profundos como los anteriores. Y la misión final será dotar a Andrómeda de **un final digno** de la saga, que haga olvidarnos de todo lo que ya vivimos en la guerra segadora.

¿Estará Bioware a la altura de nuestras expectativas? **Lo más probable es que sí.** Es raro que la desarrolladora canadiense decepcione a sus fans y si EA permite a estos chicos desarrollar Andrómeda de forma tranquila, seguramente vivamos una epopeya aún más increíble que las anteriores ¡Eso esperamos, sin lugar a dudas!



Sword Art Online
LA CANCIÓN PERDIDA

En un universo paralelo, seguiremos a Kirito y compañía a la isla flotante de Svart Alfheim, en una nueva aventura que aprovecha su estreno para hacer acto de aparición en PS4.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

De la mano de **Bandai Namco** nos llega este mes **Sword Art Online: Lost Song**, para PS Vita y PlayStation 4. Si eres dueño de una PS3 lamento informarte que esa versión se quedó exclusivamente en el mercado asiático.

Lost Song es el tercer videojuego basado en la franquicia de Sword Art Online, novela ligera escrita por **Reki Kawahara** muy popular en Japón que se publica en la revista **Dengeki Bunko** desde el 2009 hasta hoy. Debido a su gran éxito, ha sido adaptada al manga, juegos y una serie de animación que ya suma dos temporadas.

Los juegos de Sword Art Online (SAO) se desarrollan en **un universo paralelo** a los del manga y el anime, lo que permite que no sea esencial seguir la serie para disfrutar de la historia narrada en estas aventuras digitales.

De hecho, los eventos de SAO: Lost Song son totalmente independientes, **aunque es una secuela directa de su antecesor Hollow Fragment** y es casi obligatorio haber jugado el anterior para entender la cadena de sucesos que nos llevan a los hechos actuales.

REALIDAD PARALELA

La historia se desarrolla en otra línea temporal, en lo que sería el segundo arco argumental de la serie. Tras haber acabado con SAO, nuestros héroes se embarcan en un nuevo MMORPG de realidad virtual llamado **ALfheim Online**, inspirado vagamente en la mitología nórdica. Lost Song comienza tras lanzarse su expansión, la cual nuestro protagonista **Kirito** y su grupo intentarán completar antes que nadie.



Sin embargo, entrarán en competencia con un clan (o guild en la jerga del rol en línea) llamado **Shamrock** que también se ha lanzado a dicha tarea y que se caracteriza por derrotar a los jefes atacando en masa con una gran cantidad de miembros, al contrario del sistema habitual donde un grupo de jugadores reducido, pero con habilidades, busca la victoria.

Esta guild está liderada por **Seven**, una ídolo pop en el mundo virtual y socióloga en el mundo real que usa el juego, su estatus y a los miembros de su clan

para conducir un experimento social masivo: cuando todos se unen para cumplir una meta, pueden lograr lo que sea, cosas que incluso los jugadores más experimentados y habilidosos no podrían.

A pesar de que Kirito no está en desacuerdo con esto, piensa que su estilo arruina el espíritu del juego por lo que harán lo posible en acabar antes que Shamrock.

PERSONAJES A FULL

Una gran cantidad de personajes de SAO retornan en Lost Song, partiendo con Kirito, protagonista del juego anterior. Otros como **Asuna**, **Leafa**, **Strea** y **Sinon** también hacen acto de presencia, en tanto que, además de Seven, otros nuevos integrantes de la historia son **Sumeragi**, su guardaespaldas y miembro de Shamrock, o **Rain**, una misteriosa chica que seguirá a Kirito durante la historia por razones desconocidas.

Hablando de los personajes, este es el primer juego de SAO en el que podemos elegir jugar con otro personaje que no sea Kirito. Incluso, podemos crear un avatar personalizado a gusto, aunque para efectos del juego es como si jugáramos con Kirito, sin afectar al desarrollo de la historia, siendo algo netamente visual.

Lost Song tiene a 19 personajes para elegir, aunque activamente podemos llevar sólo a tres a nuestra elección. Y a pesar de que prácticamente cada personaje puede presentar misiones y eventos propios, no existen múltiples finales para el juego con cada personaje.

Otra de las novedades destacadas, es que nos presentan el continente flotante donde se desarrolla el juego como **un mapa de mundo abierto**. Este mapeado posee diferentes áreas como llanuras, desiertos o glaciares, entre otros, cada una de una extensión aproximada de 16 kilómetros cuadrados que se pueden recorrer a pie o volando. Así es, **nuestros protagonistas ahora pueden volar** (al igual que en la segunda temporada del anime) y no sólo con fines de movilización, ya que también nos podremos enfrascar en batallas aéreas.

En el apartado jugable, el juego ha perdido ese "feeling" a MMORPG que le habían impreg-

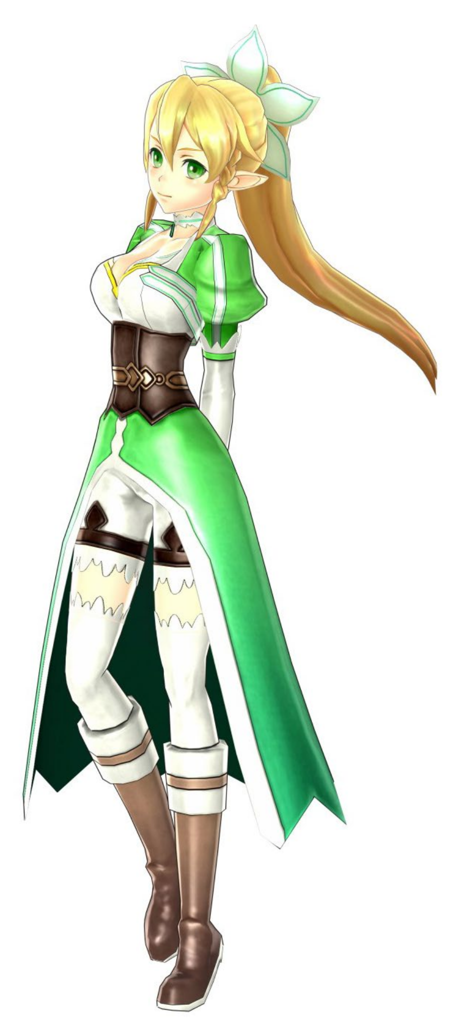
nado a Hollow Fragment y **ahora es derechamente un RPG de acción** y, como es de esperarse, las batallas son mucho más ágiles.

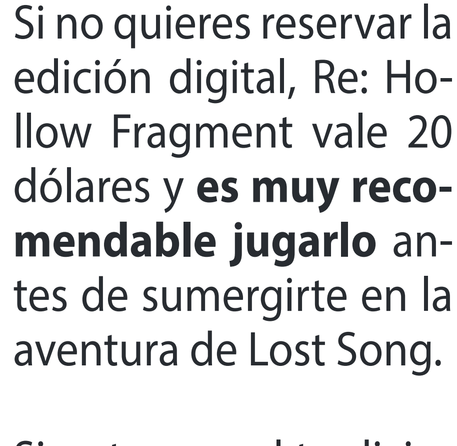
SAO: Lost Song también posee un modo multijugador y podemos unirnos hasta con tres amigos para jugar misiones en modo cooperativo o batallar en línea 4 vs. 4 en PvP. También contaremos con un lobby donde podremos hallar hasta a 16 jugadores, contando con un chat y emoticones para comunicarnos.

DIGITAL VS. DISCO

Bandai Namco se ha esforzado para traer con menor retraso este nuevo juego a occidente, en comparación con su antecesor. Además, ha apostado por tener tanto un lanzamiento digital como en el formato físico que muchos amamos. Sin embargo, si reservas Lost Song para PS4 antes del 17 de noviembre (fecha oficial de lanzamiento) en la PlayStation Store **te llevas absolutamente gratis SAO Re: Hollow Fragment**.

Este es un port mejorado de la edición original de PS Vita y aunque gráficamente no sobresale, lo que realmente se agradece es que cuenta con una nueva traducción al inglés, ya que para esta versión de la portátil se usó la traducción de la edición asiática, la cual cuenta con errores groseros a nivel gramático.





Si no quieres reservar la edición digital, Re: Hollow Fragment vale 20 dólares y **es muy recomendable jugarlo** antes de sumergirte en la aventura de Lost Song.

Si optas por el tradicional formato en disco (o en tarjeta en el caso de PS Vita), las reservas incluyen el libro de 46 páginas **NerveGear Vol. 3**, que cuenta con información variada de los personajes e ilustraciones de los mismos.

La rama europea de Bandai Namco anunció que el juego tendrá su audio original en japonés acompañado de subtítulos, incluido el español. Para la edición americana, no obstamte, se desconoce si incluirá el multilenguaje, aunque en los tiempos que corren ya no hay excusa para no meter esos kilobytes extras en un Blu Ray y espero, personalmente, que podamos disfrutar del juego en la comodidad de nuestro idioma.

EL CLUB DE LA PELEA

Tras años de poco brillo, los juegos de peleas tienen un segundo aire en la nueva generación y el próximo año se anticipa el regreso de tres de los principales exponentes del género.

David Ignacio P.
#Aquosharp



Por más evidente que sea, empezare remarcando el hecho de que la década de los 90 ya pasó y, junto con ella, se fueron muchas cosas buenas. No obstante, lo que mayor preocupación y nostalgia me causa era **la fascinación que provocaban, por aquellos años, los juegos de peleas**.

No es casualidad que, en aquel momento histórico, en los álbores de lo que conocemos como "industria de los videojuegos", viéramos nacer a los mejores exponentes de su clase.

Hoy en día los tiempos son muy diferentes. Generalmente, cuando se hacen comparaciones, se tratan de evitar los juicios tan categóricos. Pero como yo no soy uno de esos temerosos o pusilánimes cronistas, lo digo fuerte y claro: **los cambios han sido para peor en casi todos los ámbitos de nuestras vidas**.

En dicha época, por ejemplo, veíamos en el cine a **Terminator 2**, la mejor película de acción y ficción de todos los tiempos. Hoy, en cambio, la cartelera nos da a elegir entre genéricas aventuras de superhéroes que no sorprenden o épicas que no emocionan.

En TV se emitían **Dragon Ball**, **Los Caballeros del Zodiaco**, **Samurai X** y **Slam Dunk**, entre otros, mientras en la actuali-


Killer Instinct.

dad nuestros hijos se idiotizan frente a un teléfono celular que hace cualquier cosa menos su función elemental, que es comunicar.

Peor aún, mediante este despreciable instrumento caen en las garras de Germanes, Bardocks, Xodas y muchos otros repugnantes engendros que enajenan sus débiles mentes y raquíticos valores.

Afortunadamente, no todo parece ser negativo, pues la industria de los videojuegos nos da al menos la esperanza de poder rememorar glorias pasadas y las consolas de nueva generación están aportando con sus granitos de arena respectivos.

KILLER INSTINCT

No tiene sentido alguno tratar de explicar todo lo que significó en su momento. El que no lo vivió jamás lo entenderá, por lo que simplemente me centraré en esta especie de remake que gracias a **Xbox One** tenemos al alcance de nuestras manos.

Tengo que ser sincero con mis fieles seguidores, así que admitiré que me es imposible calificar algo que prácticamente no he jugado. Sin embargo, puedo criticar el modo en que **Microsoft** decidió revivir esta saga, algo que fue a todas luces una mala estrategia… como todo lo que ha hecho esta nefasta compañía últimamente.



Mortal Kombat X.

Se presentó, según la gente encargada del proyecto, de una forma muy peculiar. Se dijo: "no es free to play, es el demo más generoso del mundo". Quienes han invertido sobre 100 dólares para comprar cada nueva expansión tienen más que claro que **de gratuito no tiene nada... y de generoso, tampoco**.

Pero la molestia va aún más allá, pues cada DLC viene acompañado de enormes parches y rebalanceos que sólo crean inconvenientes y si bien esto ocurre con muchos otros juegos, con KI ha sido el colmo.

No es raro que su primera entrega recibiera notas por debajo de lo que es hoy el juego, pero eso demuestra que si hubieran esperado a tener un juego terminado el recibimiento habría sido mucho más favorable. Eso sí, insisto en que lo criticable en este caso ha sido la forma, pero no el fondo.

MORTAL KOMBAT X

Siempre fue el patito feo en el ámbito de las luchas, principalmente porque a pesar de su fama y trascendencia nunca estuvo a la altura de los demás en lo que a posibilidades de pelea se refiere.
Afortunadamente, el tiempo lo hizo mejorar en todos sus aspectos, tanto así que MKX no tiene nada que envidiarle a sus rivales y ha sabido ganarse un lugar en competiciones oficiales en todo el



Guilty Gear Xrd Sign.

mundo y es, quizás, el único que ha crecido, mientras algunos de sus rivales siguen siendo más de lo mismo.

GUILTY GEAR XRD

Como siempre, GG nos trae las 3 B… **se juega bien, se ve bien y se escucha bien**. Este capítulo se mantuvo fiel a sus predecesores y, como de costumbre, se lució en los aspectos que siempre han sido sus fuertes y que mencionaba. Su gran jugabilidad se disfruta al máximo gracias a su excelente apartado gráfico y a una banda sonora de lujo.

Me gustó además esta especie de discriminación técnica entre las versiones de PS3 y PS4, demostrando que sus desarrolladores se esforzaron por aprovechar los beneficios de la nueva consola, pero sin ser excluyentes, implementando el cross play para que en la cancha del online los gallos se midieran como iguales.

El único gran pecado que cometieron, en mi opinión, fue seguir con **el modelo Capcom**, demasiado notorio esta vez, ya que si bien la escasa cantidad de personajes fue una burla, el dejar fuera a Jam y Baiken "reservándolas" para el proximo Revelator fue **un verdadero escupitajo en la cara de los fanáticos**. Espero de corazón que, en el futuro, Sol, Ky y compañía no sigan siendo separados por motivos económicos.



Street Fighter V.

Ahora nos queda ver hacia adelante y en cuanto a nombres el futuro es promisorio, ya que el 2016 llegarán tres de los pesos pesados del género y, al menos a mí, me pasa que ya siento cierto cosquilleo en los dedos y no por falta de higiene o prácticas poco sanas.

Es que cuando hablamos de las sagas **Street Fighter**, **The King of Fighters** y **Tekken** las cosas se ponen más que interesantes.

STREET FIGHTER V

Se suele usar la expresión "empezar con el pie izquierdo" cuando algo no comienza bien. En el caso de SF5 no queda más que decir que partió de hocico en el suelo, pues entregar como incentivo a la reserva una beta que busca medir la calidad de la conexión exige que ésta al menos funcione y no se quede consumiendo valiosos gigas en nuestro disco duro sin siquiera conectarse una sola vez.

Luego, como en película de bajo presupuesto, se sucedieron los eventos ya por todos conocidos: los reclamos, las sinceras disculpas y finalmente los parches.

De ahí en adelante las cosas mejoraron de forma increíble para algunos (me incluyo). La noticia sobre la "gratuidad" con letra chica de los DLCs me dejó estupefacto. Fue tanta la impresión que cuando pude probar finalmente la beta no me causó



The King of Fighters 14.

gran impresión. Desde SF 3-3 que la formula parece estar siendo sucesivamente simplificada. Puede ser algo necesario para llegar a las masas, pero sea como sea no es de mi agrado.

KOF 14

Tras lo visto en los dos trailers, sólo puedo decir que el próximo The King of Fighters se ve como el aparato reproductor masculino, así tal cual. Les dieron unos pocos miles de yenes de presupuesto, al parecer, pues en lo visual parece juego de Wii.

Cualquier conocedor sabe que los gráficos son secundarios en un juego de pelea, pero una cosa es lo no indispensable del factor y otra la excesiva desprolijidad que aparenta.

TEKKEN 7

Tras la tercera parte se ha notado cierto estancamiento en la saga, la cual crece en aspectos secundarios, pero no en lo primordial: **sus mecánicas y variantes de combate**. Sin ánimo de ser pesimista, me cuesta ver con buenos ojos esta entrega. Los juggles parecen haber llegado para quedarse y claro, si son parte del ADN de Tekken. Aun así, no sería malo condimentar el estilo clásico con nuevas maniobras.

Dado este panorama, el 2016 podría marcar el renacimiento de las mochas o bien asestarle un KO al género que podría ser definitivo.



Tekken 7.

La aventura de
SER UN POKÉMON



Super Mystery Dungeon nos permitirá convertirnos en uno más de estos adorables monstruos para comenzar un recorrido que te llevará a enfrentar peligrosos enemigos.

Rafael Inostroza
#BadSeed91

La saga Mistery Dungeon nos pone una vez más, en la piel de un pokémon para unirte a otros de estos monstruos mientras descubres mazmorras llenas de enemigos y trampas, mientras ayudas a detener una crisis grave y salvar el mundo del universo **Pokémon**.

La saga lleva ya la friolera de 13 millones de copias vendidas en todo el mundo desde su estreno, sumando ya 10 años desde entonces. El juego vuelve a ser desarrollado por **Spike Chunsoft**, tal como ha sido el resto de la saga.

Como es costumbre en la saga, sigue siendo un juego de rol con mazmorras, donde podrás transformarte en uno de 20 posibles pokémon, siendo acompañado por un pokémon al inicio del juego y pudiendo luego reclutar a nuevos compañeros en las demás misiones.

En esta entrega, **que está destinada a la Nintendo 3DS**, el jugador podrá adentrarse en terrenos de distribución aleatoria, lo que hace que sea una experiencia distinta cada vez que se acceda a ellos.

Se ha confirmado además que **el juego incluirá las megaevoluciones** vistas en las últimas entregas de la saga principal de Pokémon. Y hablando de confirmaciones, también se asegura la presencia del pokémon legendario **Hoopa**.

La saga cuenta con buena salud, según ha destacado **Tsunekazu Ishihara**, presidente de Pokémon Company, quien destacó que **Super Mistery Dungeon** es “una gran aventura para niños” y que están trabajando para añadir elementos como las megaevoluciones, pokémons legendarios, el sistema de rescate y otras sorpresas que tienen bajo la manga.

Dentro de las características del juego, tenemos el **test de personalidad**, que indica en qué pokémon inicial es transformado el jugador, aunque en esta ocasión es opcional.



La mecánica **belly** vuelve, recordando que debes llenar el estómago de tu compañero si no quieres que este se desmaye, así como la **Deposit Box** reaparece.

Entre las nuevas características del juego se suma que estarán presentes los **720 pokémon** anunciados a la fecha y los accesorios que agregues ahora serán visibles tanto para el jugador como su compañero en el mundo o en las mazmorras.

Las megaevoluciones les permitirán a los pokémon ataques más poderosos, incluso a múltiples enemigos o rompiendo paredes. El aparato de progreso les permitirá a los jugadores guardar su juego dentro de las mazmorras, se han introducido los **wands**, que son ítems que se pueden usar múltiples veces.

La **Connection Orb** será el lugar para tomar trabajos dentro del juego. Y el completar estas tareas permite que los clientes se transformen en amigos, haciendo que más conexiones a pokémon aparecerán.

Cuando todos los miembros del equipo rodean a un enemigo, formando una Alianza, los movimientos que normalmente no son efectivos ignoran el matchup de tipos. Marcando el debut de la saga desde el lanzamiento de la sexta generación, **es la primera de ésta que tendrá el tipo Hada incluido**.

En cuanto a la historia, tal como en previos juegos, el jugador es transformado en un pokémon niño, sin memoria de cómo fue transformado. En este mundo, habitado sólo por pokémons, el juga-

dor conoce a su compañero, que vive en **Serene Village**, un lugar ubicado dentro del Water Continent.

Mientras eres un niño pokémon, eres guiado por un Nuzleaf, el cual juego un rol parental para el jugador, el cual además asiste a la Serene Village School.

La **Expedition Society** es un grupo que tiene numerosas funciones: crear un mapa del mundo, ayudar pokémon en problemas y entender los misterios del universo. Sin embargo, no permiten a los niños ser parte de éste. Están ubicados en Lively Town, en el Water Continent, además, de varias tiendas.

Este mundo ha sido afectado por incidentes que han provocado que varios pokémon, incluyendo legendarios y míticos, hayan sido convertidos en piedra.

Luego se descubre que la Dark Matter es la responsable de ello, en un intento de drenar toda la energía del Life Tree, y destruir el planeta al moverlo hacia el Sol.

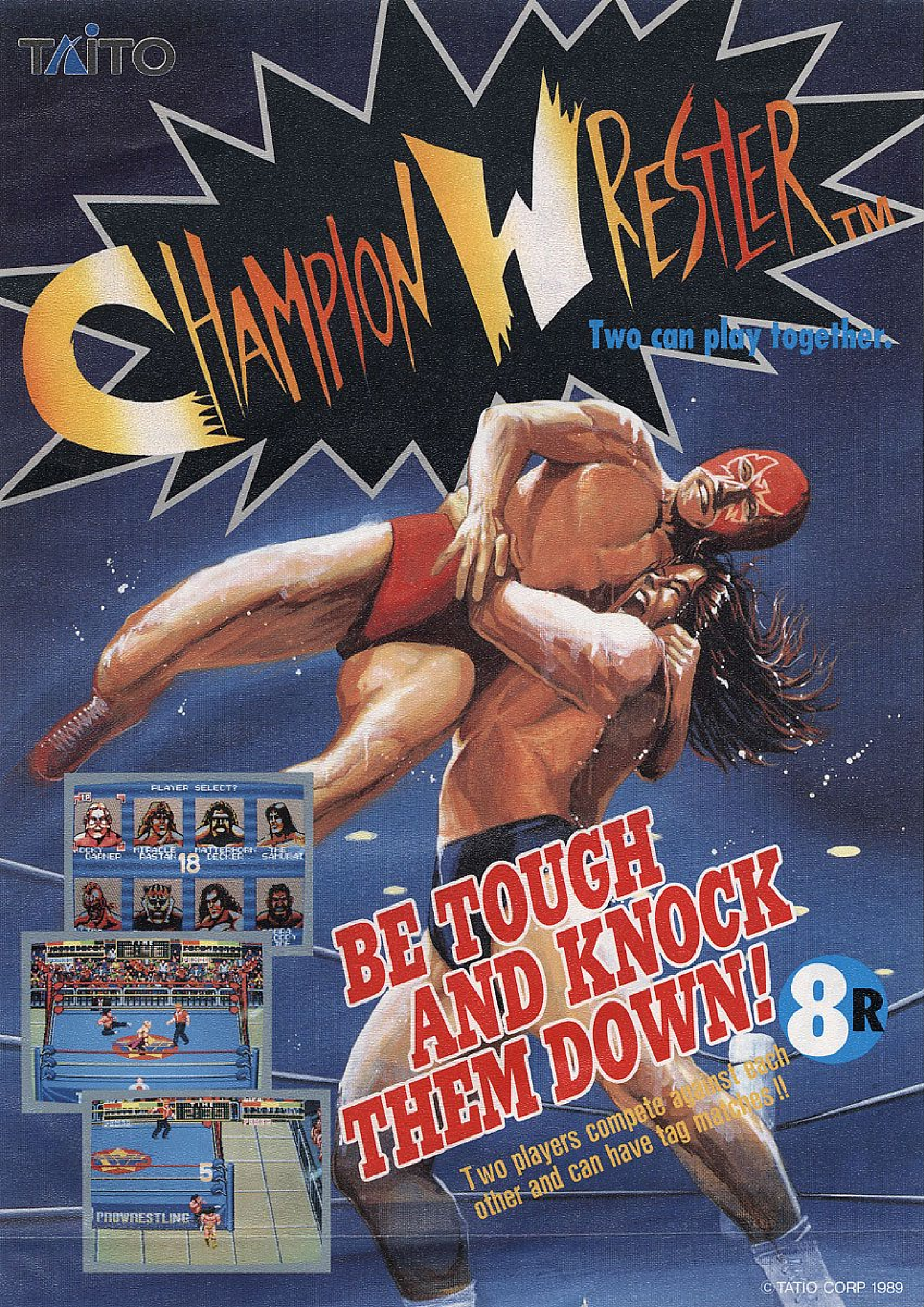
Entre las nuevas mecánicas, ya habíamos mencionado el modo Alianza, que permite rodear al pokémon enemigo, combinando sus ataques, haciendo estéril la resistencia de tipo del rival, lo que provoca gran daño, aunque también gasta Hunger, que se usa en la mecánica Belly.

Se introducen los Looplet, un nuevo ítem que se puede llevar y permite usar varios Emera, que dan bonos temporales a ataque y defensa, pero desaparecen una vez que abandonas la mazmorra. Al encontrar el Awakening Emera el pokémon despertará, permitiéndole ser mucho más poderoso. Y si puede megaevolucionar lo hará, cambiando así su tipo y habilidad.

Cada vez que vayas a una mazmorra, tienes la opción de crear tu equipo, pero ahora podrás tener múltiples equipos preseteados, permitiéndote tener un acceso rápido a dichos equipos. Mientras más subas en nivel, más equipos preseteados podrás guardar.

Algunas veces, después de salir de la mazmorra, cuando la sociedad comienza un nuevo día, serás informado de un bono de equipo. Si tu llevas a los pokémon de ese bono de equipo en tu siguiente aventura, obtendrás una variedad de bono que puede ser un multiplicador por 3 para experiencia o un incremento en poder de ataque. Estos pokémon cambian cada vez y no obtendrás bonificación si los vuelves a utilizar.

El juego estará disponible desde el 20 de noviembre para 3DS... ¿qué esperas para convertirte en pokémon?


TAITO
CHAMPION WRESTLER TM
Two can play together.
PLAYER SELECT?
18
5
PROWRESTLING
BE TOUGH AND KNOCK THEM DOWN!
8R
Two players compete against each other and can have tag matches !!
© TATIO CORP 1989

MI PRIMERA VEZ...

La vida de todo gamer está salpicada de momentos que, al echar la vista atrás, nos siguen sacando una sonrisa. Hice el ejercicio y aquí les cuento algunos de los míos.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak

De mis 35 años de vida, puedo decir con orgullo que al menos por 30 de ellos he sido un homo-ludens que disfruta del juego en muchísimas vertientes. Y los videojuegos me han acompañado en gran parte de este recorrido, permitiendo experimentar en primera persona situaciones y aventuras que ninguna otra manifestación cultural se puede dar el lujo de emular.

¿El primer arcade que termine con una sola ficha? El **Champion Wrestler** de Taito, que me dio más alegrías de las que pensaba. El resto de arcades de lucha libre eran bastante mediocres, incluyendo los que en aquellos años tenían licencia oficial de la WWF, pero este juego del 89' incluía un modo historia para sus ocho luchadores donde observábamos cómo, paulatinamente, iban llenando su vida de lujo y de fama.

Incluía asistentes-entrenadores que golpeaban al rival si se acercaban a tu rincón, tenía modo cooperativo o versus de 2 jugadores incluso con tag team, movimientos especiales muy fáciles de ejecutar y, lo más importante, era el campeón del barrio en el juego.

No importaba con cuantas fichas intentaras continuar el juego y obtener revancha, el campeón siempre era el punkie con maquillaje y lengua a lo KISS que yo controlaba hábilmente. Sólo una ficha para hacer sufrir a todo el vecindario.

¿El primer juego de consolas caseras que jugué? Eran mediados de los 80' cuando un vecino que vivía frente a mi casa (con el que a temprana edad solía ñoñear con cosas como el cometa Halley, el Challenger, Mampato y El Caldero Mágico) me invitó a estrenar su novísima consola Odyssey 2 con un juego que era todo un enigma en sí mismo, **The Quest for the Rings**, el que venía con una especie de skin para poner sobre el teclado, con fichas para marcar puntos sobre él y un mapa de la región que íbamos a explorar.

Todo graficado a una resolución de 128x64x16 colores que haría sangrar los ojos de los remilgados y consentidos graphic whores que alucinan con las comparativas de rendimiento entre PC y consolas de última generación.

Y, encima, en un perfecto inglés que a nuestros 7 años no entendíamos, pero la efectista caja y la parafernalia que la acompañaba consiguió que quedara prendado de los videojuegos por el resto de mi vida.

¿La primera amanecida de la que no me di cuenta? Fue con un 486 casi nuevo y, deseoso de estrenar el flamante lector de CDROM, para navidad me regalaron un juego que fue mi perdición: **Civilization**.


The Quest for the Rings.



Como fan de la historia me parecía muy interesante que pudiera controlar tantos aspectos de diversos pueblos desde su nacimiento hasta donde los llevara mi buena gestión, pero en una primera instancia los pobres gráficos me desilusionaron.

Decidí fundar mi primera ciudad cerca de unas minas de carbón con ese ícono de carroza de apenas 16x16 píxeles, sin mucho ánimo, y me pide que apriete enter para pasar el turno.

Luego presiono otra vez. Y otra vez. Y tengo mi primer colono. Decido explorar con él un poco el entorno. Descubro ganado y minas.



Civilization.

Descubro que puedo construir caminos, e irrigar las tierras para obtener más cultivos.

Mi primera ciudad crece a ritmo vertiginoso y la gente está tan feliz que celebran mi día. De pronto, me doy cuenta que puedo poner a mi gente a desarrollar o construir las maravillas del mundo antiguo… hasta que una tribu de bárbaros me saca de mi utopía intelectual y descubro que debo extender mi imperio con más ciudades y un buen ejército. O diplomáticos. O espias.

Cada vez que la pantalla me pide que presione enter me digo a mi mismo “sólo un turno más y me voy a la cama”, hasta que los rayos del sol se cuelan por mi ventana y develan que mis ojos piden a gritos sueño luego de 7 horas de juego seguido frente a un monitor de 256 colores, sin animaciones, cinemáticas ni música espectacular.

¿Mi primer sobresalto? Ya era fan del escriba de Providence cuando llegó a mis manos un juego de los franceses de Infogrames que presumía de ser la mejor adaptación de H. P. Lovecraft al videojuego: el **Alone in the Dark** del año 92'.

El padrino del survival horror me mantuvo varias horas pegado recorriendo la mansión Derceto en busca de pistas para resolver la misteriosa muerte del pintor Jeremy Hartwood, así que me la pasé leyendo libros, recogiendo ítems y, sobre todo, huyendo de las criaturas del averno que encontraba en cada esquina.

Logré sobrevivir durante varias horas hasta que el maldito sistema de cámaras fijas me traicionó y al doblar una esquina caí por un abismo que terminó con mi vida e hizo salir en pantalla una horrorosa imagen acompañada de un gemido de ultratumba. La sorpresa y el susto fueron tan grandes que apagué el PC de forma inmediata.


Alone in the Dark



EL TENIS SEGÚN NINTENDO

La séptima entrega de la saga Mario Tennis está a la vuelta de la esquina, esta vez para la consola Wii U y con su misma mecánica arcade de siempre.

Rafael Inostroza
#BadSeed91

Ya son 20 años desde que la saga de Mario Tennis dio inicio, tras lanzarse en 1995 para la difunta Virtual Boy y siendo uno de los tres juegos de Mario lanzados alguna vez para dicha consola.

Desde sus inicios se caracterizó por presentar un simple juego de tenis tipo arcade, usando a los personajes de la gran N. Desde entonces hemos visto versiones de Mario Tennis para toda consola lanzada por Nintendo y ahora disfrutamos de su más reciente lanzamiento y la séptima entrada de la saga: **Mario Tennis Ultra Smash** para Wii U.

El juego está a cargo de **Cameloft Software Planning**, que son conocidos por dos fran-

quicias de Mario: Mario Tennis y Mario Golf.

El juego mantiene las reglas básicas del tenis, pero con característi-cas muy propias. Dentro de ellas tenemos los **"Chance Shots"** que le permiten al jugador lanzar una bola muy poderosa a una ubicación específica de la cancha, siguiendo una codificación de colores.

Una variable de este mismo disparo son los **"Jump Shots"** en el cual damos un gran salto antes de golpear la bola con fuerza.

El juego ya **ha confirmado el uso de los amiibos**. Cuando uno compatible es escaneado, el personaje aparecerá como un compañero computarizado, el cual puede ser entrenado, similar a lo que ocurre en Super Smash Bros para 3DS y Wii U.

Cada ciertas etapas en el modo **Knockout Challenge** el amiibo subirá sus estadísticas aleatoriamente, pero podremos modificarlas usando monedas.

En cuanto a modos de juego, tenemos varias opciones. **Mega Battle** es el por defecto, donde mega mushrooms pueden aparecer en la cancha. Si corremos hacia ellos, nuestro personaje crece y toma una ventaja tanto en ofensiva como defensa. Si es una partida en dobles, sólo uno del equipo puede crecer a la vez.

Otro modo es **Classic Tennis**, que se caracteriza por no tener la presencia de los mega mushrooms. En su modo **Standard** se juega con los Chance Shots y Jump Shots disponibles, mientras que su variable **Simple**, no incluye tiros especiales.

Luego tenemos el Knockout Challenge, donde enfrentaremos a una serie de personajes CPUs. Debemos superar siete rondas para ganar el modo y con cada victoria obtendremos monedas para desbloquear elementos.

En este modo, además, es posible recibir ayuda del amiibo para jugar el desafio en batallas 2 vs 1, siendo el único en donde está disponible.

Por último el modo **Online** nos permite jugar solos, con algún amigo o con su amiibo en duelos singles o dobles. El juego no tiene soporte para lobbies ni comunidades, siendo las únicas opciones los modos Single o Doble. Tiene dos estilos: **Serio**, que son duelos ranqueados, mientras que los **Relax** no lo son.

Suma 16 personajes jugables, con la inclusión de tres nuevos: **Toadette**, **Rosalina** y **Green Sprixie Princess**, que se agregan al roster tradicional de Nintendo.

El juego se lanzará el 20 de este mes tanto físico como digital.



facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS